

Estáticos

Diagrama de casos de uso:

Que determinan los requisitos funcionales de un sistema y representan funciones que este puede ejecutar. Es la facilidad de cómo se interpreta lo que se hace, y que este sea útil y sencillo para que el cliente lo pueda entender y utilizar

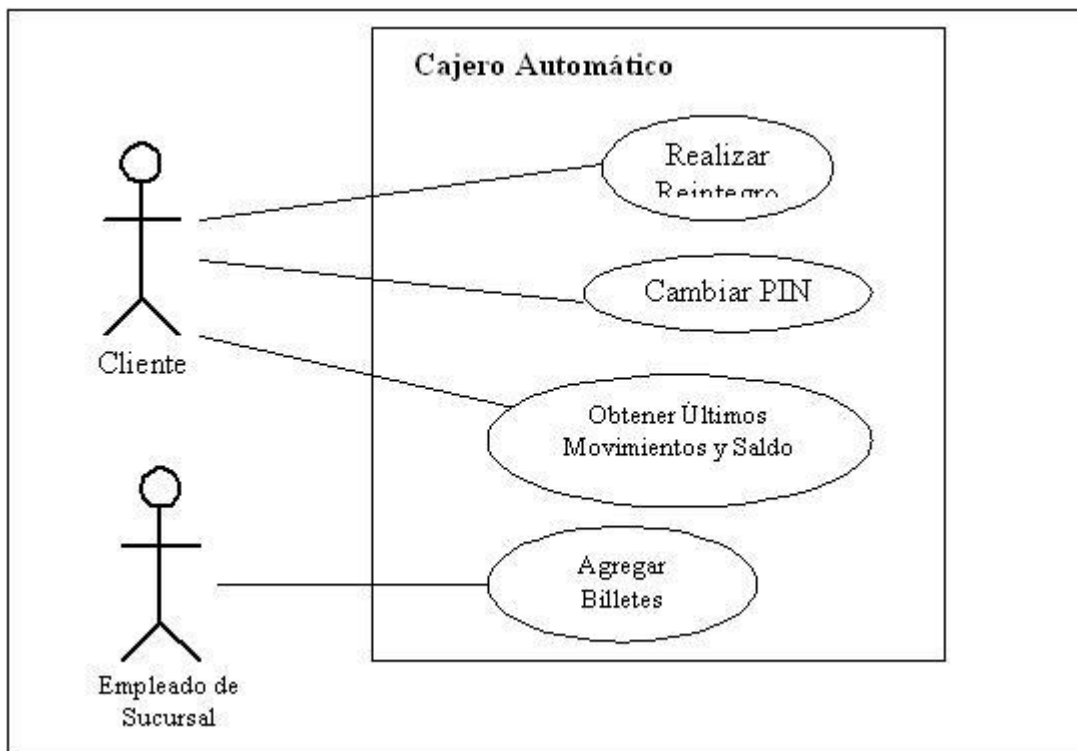


Diagrama de clases

Representa los objetos fundamentales del sistema, es decir los que percibe el usuario y con los que se espera tratar para completar su tarea en vez de objetos del sistema o de un modelo de programación.

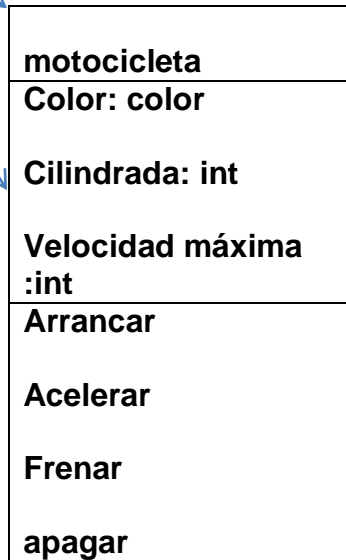
Cada clase se representa en un rectángulo con tres compartimientos:

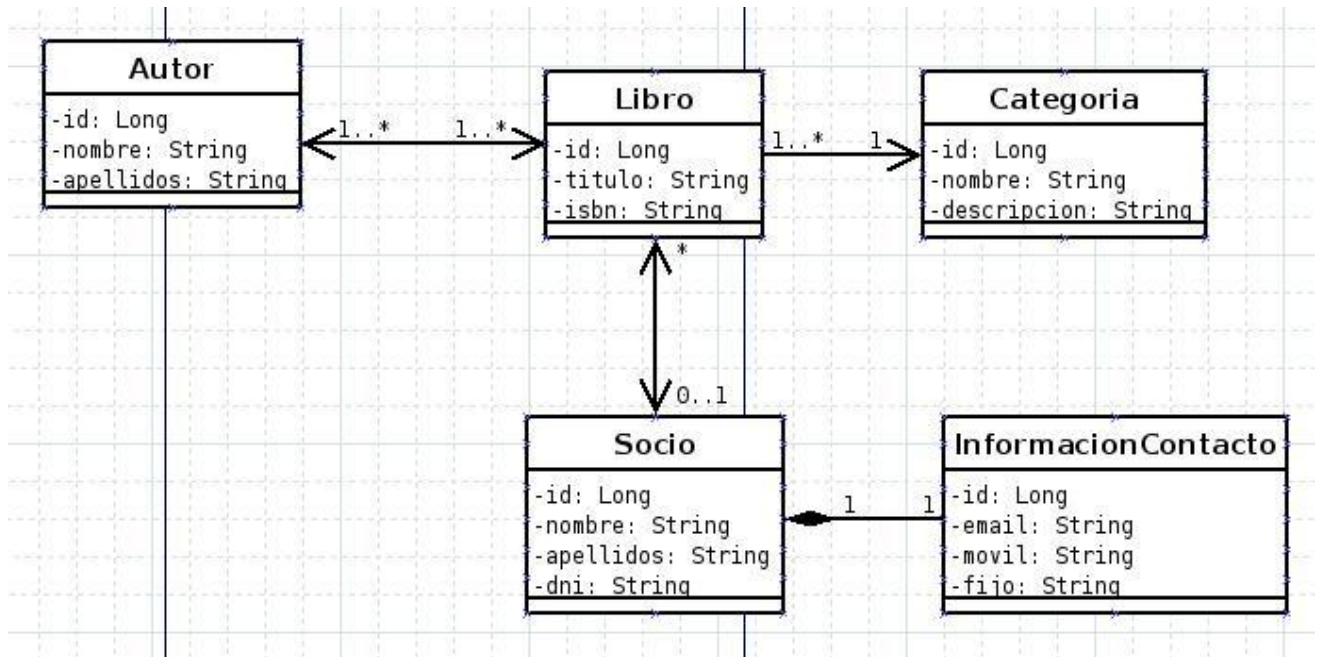
- Nombre de la clase

- Atributos de la clase

- Operaciones de la

Clase



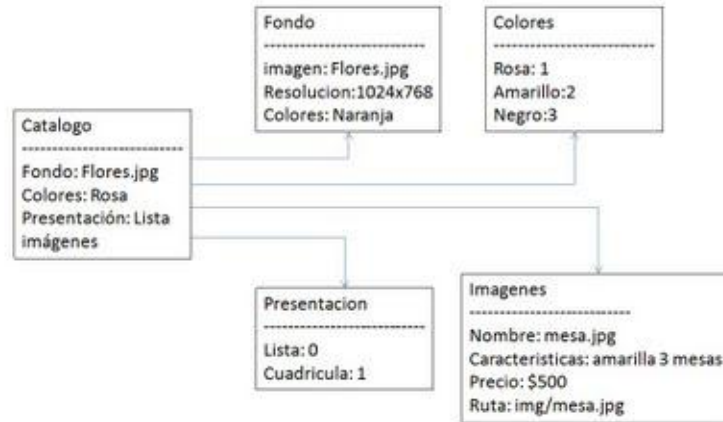


<http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/fo/boosd01.jpg>

Diagrama de objetos

Se puede considerar un caso especial de un diagrama de clase. Los diagramas de objetos usan un sub conjunto de elementos de un diagrama de clase para enfatizar la relación entre las instancias de las clases en algún punto en el tiempo. Estos son útiles para entender los diagramas de clases. Estos no muestran nada diferente en su arquitectura a los diagramas de secuencia, pero reflejan multiplicidad y roles.

Diagrama de Objetos



http://3.bp.blogspot.com/_aAW7z3uNQ/SQX0TjH1I/AAAAAAAAA9IA/3aTep8u4000/s400/diagrama+de+objetos.jpg

Diagrama de componentes

Modela el sistema o subsistema que se implementara tal cual es. Describen los elementos físicos de un sistema y sus relaciones.

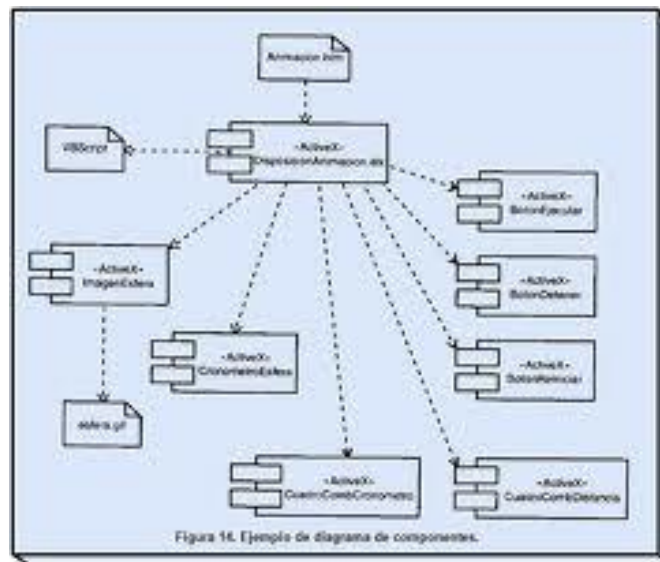
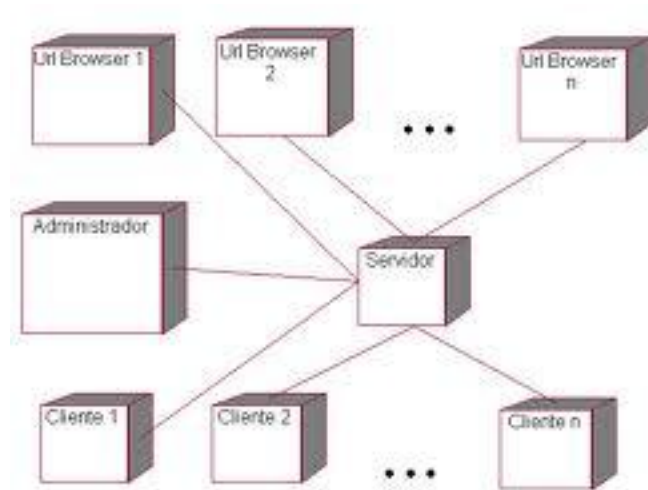


Figura 16. Ejemplo de diagrama de componentes.

Diagrama de despliegue

Un diagrama de despliegues modela la arquitectura en el tiempo de la ejecución de un sistema. El diagrama de despliegue muestra la configuración de los elementos de un hardware.

El diagrama de despliegue es un tipo del lenguaje unificado de modelado que se utiliza en las implementaciones y relaciones entre sus componentes.



DINÁMICOS.

Diagrama de estados

Los diagramas de estado muestran el conjunto de estados por los cuales pasa un objeto durante su vida en una aplicación en respuesta a eventos, junto con sus respuestas y acciones.

También ilustran qué eventos pueden cambiar el estado de los objetos de la clase.

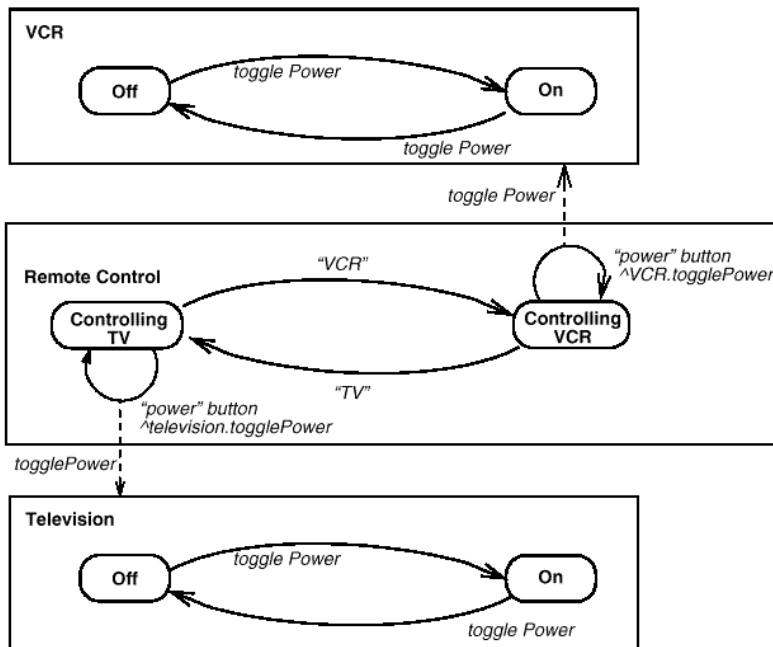


Diagrama de actividad

El diagrama de actividades se utiliza para mostrar una visión simplificada de todo lo que ocurre durante una operación o proceso.

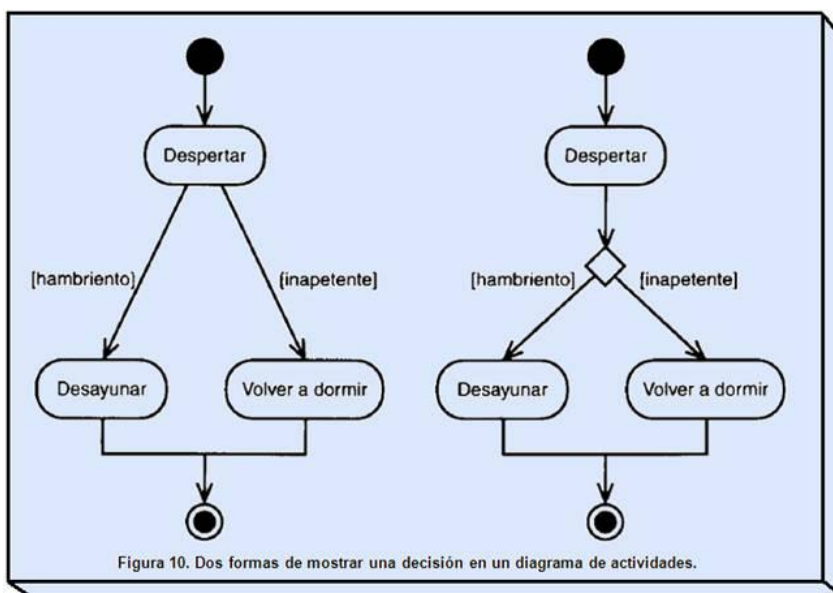


Diagrama de Secuencia:

Es un tipo de diagrama usado para modelar interacción entre objetos en un sistema según [UML](#). Un diagrama de secuencia muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada caso de uso. Mientras que el [diagrama de casos de uso](#) permite el modelado de una vista *business* del escenario, el diagrama de secuencia contiene detalles de implementación del escenario, incluyendo los objetos y clases que se usan para implementar el escenario y mensajes intercambiados entre los objetos.

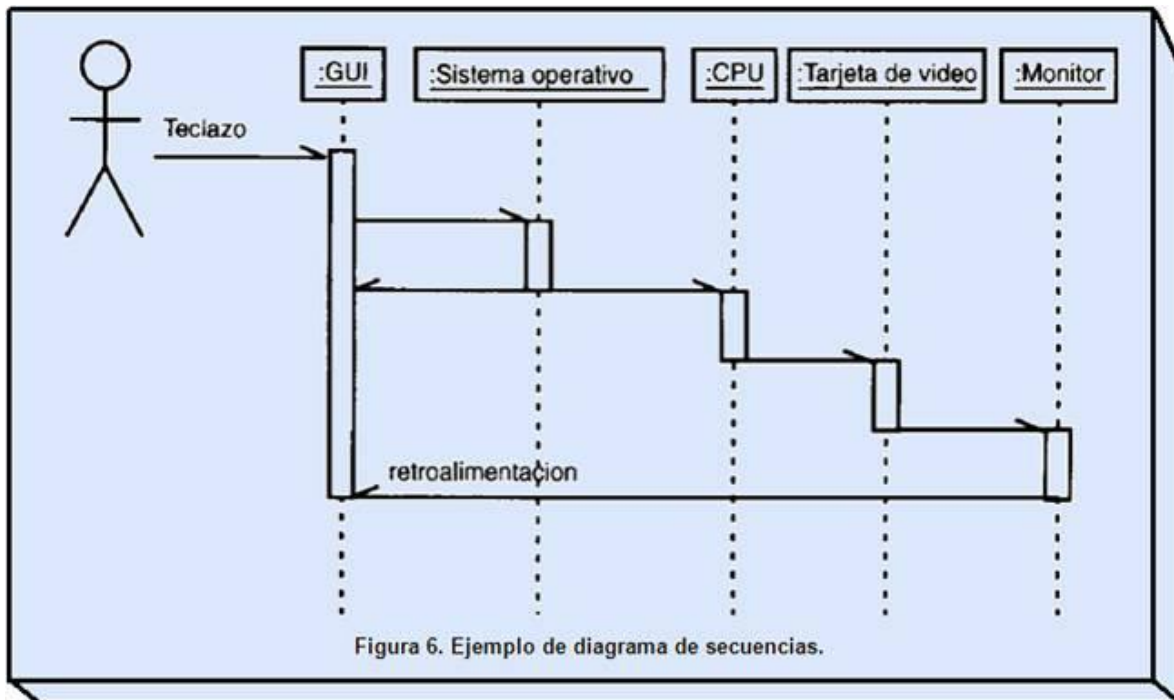
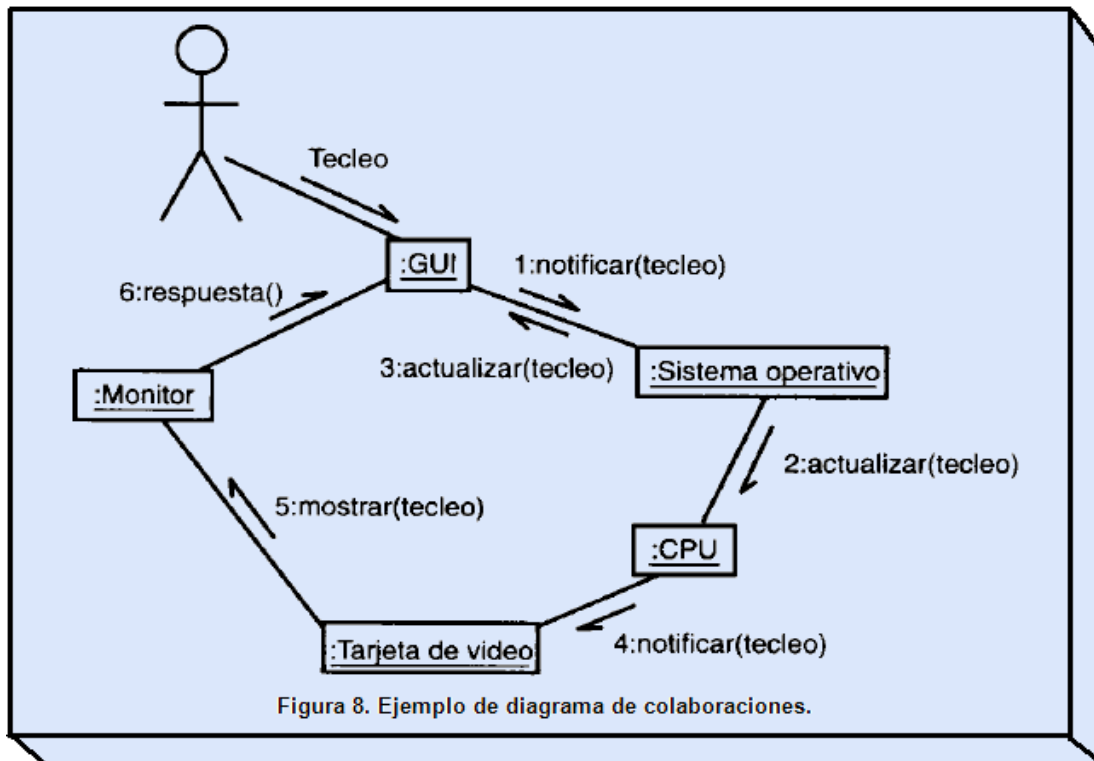


Diagrama de Colaboración:

En las versiones de UML 1.x es esencialmente un diagrama que muestra interacciones organizadas alrededor de los roles. A diferencia de los diagramas de secuencia, los diagramas de colaboración, también llamados diagramas de comunicación, muestran explícitamente las relaciones de los roles. Por otra parte, un diagrama de comunicación no muestra el tiempo como una dimensión aparte, por lo que resulta necesario etiquetar con números de secuencia tanto la secuencia de mensajes como los hilos concurrentes.

- Muestra cómo las instancias específicas de las clases trabajan juntas para conseguir un objetivo común.
- Implementa las asociaciones del diagrama de clases mediante el paso de mensajes de un objeto a otro. Dicha implementación es llamada "enlace".

Un diagrama de comunicación es también un diagrama de clases que contiene roles de clasificador y roles de asociación en lugar de sólo clasificadores y asociaciones. Los roles de clasificador y los de asociación describen la configuración de los objetos y de los enlaces que pueden ocurrir cuando se ejecuta una instancia de la comunicación. Cuando se instancia una comunicación, los objetos están ligados a los roles de clasificador y los enlaces a los roles de asociación. El rol de asociación puede ser desempeñado por varios tipos de enlaces temporales, tales como argumentos de procedimiento o variables locales del procedimiento. Los símbolos de enlace pueden llevar estereotipos para indicar enlaces temporales.



Integrantes:

Marisol Osorio Gómez

Laura Giraldo valencia

Verónica Giraldo usuga

bibliografia

http://www-2.dc.uba.ar/materias/isoft1/is1-2005_2/apuntes/SlidesDC.pdf

http://www.sparxsystems.com.ar/resources/tutorial/uml2_objectdiagram.html

https://www.google.com.co/search?hl=es&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1440&bih=756&q=diagrama+de+clases&oq=diagrama+de+clases&gs_l=img.3..0l10.60.3762.0.3952.18.10.0.8.8.0.247.1582.0j8j2.10.0...0.0...1ac.1.11.img.FxeD-ReG2FM#hl=es&site=imghp&tbm=isch&sa=1&q=diagrama+de+objetos+%7D&oq=diagrama+de+objetos+%7D&gs_l=img.3...241390.241390.5.241603.1.1.0.0.0.0.0.0.0.0.0...1c.1.11.img.dl_g6J-zH0&bav=on.2,or.r_cp.r_qf.&bvm=bv.45645796,d.eWU&fp=9c35aab9e551cdd2&biw=1440&bih=799&imgrc=wBvQtDwYHSQwkM%3A%3BEqjgKQL5IQXQfM%3Bhttp%253A%252F%252F3.bp.blogspot.com%252F_aAHW7zluhNQ%252FStQX6TjrH1I%252FAAAAAAAAAA0%252FIlAr3xaTep8%252Fs400%252Fdiagrama%252Bde%252Bobjetos.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fdarkd007-diego.blogspot.com%252F2009%252F10%252Fdiagrama-de-objetos.html%3B400%3B302